

# Marmite du beau temps

Un jeu de course et de mémoire coopératif pour 1 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

**Auteurs :** Christine Faust & Kristin Dittmann

**Rédaction :** Patrick Tonn & Kristin Dittmann

**Illustration :** Christine Faust

**Durée du jeu :** env. 10 minutes

## Contenu du jeu

1 plateau de jeu (= 6 pièces), 1 marmiton de la Météo, 1 corneille, 1 dé, 21 cartes « recettes », 24 tuiles « ingrédients » (dont 3 avec la grenouille météo), 1 règle du jeu

**FRANÇAIS** Le marmiton de la météo et sa meilleure amie la corneille forment une fine équipe ! Ils se réunissent chaque jour pour concocter la météo.

Mais aujourd'hui, le marmiton de la météo est parti fêter un anniversaire. Comme le temps doit quand même être magnifique, la corneille vole dans tous les sens dans la maison à la recherche des ingrédients pour faire une belle surprise au marmiton de la Météo.

**Aidez la corneille en remplissant ensemble les trois cartes « recettes » avant que le marmiton de la Météo ne rentre à la maison.**

## Préparation du jeu

Assemblez le plateau de jeu composé de six pièces et placez-le au milieu de la table.

Mélangez les tuiles « ingrédients » faces cachées et placez trois ou quatre tuiles dans chaque pièce. Qu'il y en ait trois ou quatre dans une pièce ou l'autre importe peu.

Posez la corneille sur la case « cheminée » où l'on voit ses empreintes et le marmiton de la Météo sur la case en bas à droite avec la toque de cuisinier.

Mélangez les cartes « recettes » et posez-en une face chaudron visible sur les trois cases des nuages. Rangez dans la boîte les cartes « recette » restantes, dont vous ne vous servirez pas. Préparez le dé.



## Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est le dernier à avoir vu un nuage en forme de mouton ? Tu commences en lançant le dé !

### Quels symboles indique le dé ?



- **Empreinte de la corneille :**

avance ou recule la corneille du nombre de cases correspondant dans la maison. En se déplaçant, la corneille peut prendre un virage, mais pas changer de direction.



- **Corneille :**

la corneille peut voler jusqu'à n'importe quelle case.



- **Toque de chef cuisinier :**

mince alors ! La corneille va devoir faire vite ! Le marmiton de la Météo avance d'une case en direction de la porte d'entrée.

### Où la corneille a-t-elle atterri ?

- **Case blanche :**

retourne une tuile « ingrédient » au choix dans cette pièce.

- **Une case donnant accès au conduit d'aération :**

la corneille peut emprunter ce raccourci et poursuivre sa course au niveau de n'importe quelle sortie du conduit d'aération. Pose la corneille sur la case du conduit d'aération par laquelle elle va sortir.

Retourne ensuite une tuile « ingrédient » de ton choix dans cette pièce.



### Que vois-tu sur la tuile « ingrédient » ?



- **Un ingrédient :**

si l'ingrédient apparaît sur l'une des trois cartes « recette », tu peux poser la tuile dessus. Si la tuile se trouve sur plusieurs cartes « recette », fais ton choix.

Si l'ingrédient n'est dans aucune recette (ou ne l'est plus), tu retournes la tuile et la remets à sa place. Gardez en mémoire que cette tuile ne sert pas.





• **Une grenouille météo :**

les grenouilles météo sèment la pagaille. Echangez la tuile de la grenouille météo par une autre tuile « ingrédient » de votre choix. Tous les joueurs peuvent voir les tuiles échangées. Mémorisez la position des deux tuiles échangées et replacez-les faces cachées.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

La partie s'achève soit...

... lorsque vous avez posé tous les ingrédients nécessaires pour réaliser les trois recettes. Retournez les cartes pour voir quelle extraordinaire météo vous avez concoctée cette fois-ci. Vous avez gagné tous ensemble.

**soit**

... dès que le marmiton de la Météo arrive chez lui au niveau de la porte bleue. La corneille n'a pas réussi à préparer la surprise et vous avez malheureusement perdu. Mais heureusement, demain est un autre jour, et vous pourrez concocter une nouvelle météo !

FRANÇAIS

**Astuce :** le jeu est plus simple lorsque vous retirez les tuiles de la grenouille météo avant de commencer la partie. Dans ce cas, préparez le jeu en plaçant trois ingrédients dans chaque pièce.

 **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

